**Región de Murcia**
Consejería de Educación, Juventud y Deportes
Dirección General de Formación Profesional

y Enseñanzas de Régimen Especial

escuela superior
de diseño
región de murcia

CULTURA DE DISEÑO

# REVISIÓN DEL ESPACIO CREATIVO COMO CONTENIDO ESCÉNICO

*Fran Martínez Pintor*
*francisco.martinez@esdregiondemurcia.es*

## 0.1. Contextualización

Esta revisión pretende analizar, no profundizar en el espacio escénico como un espacio intuido y narrativo en el que se visiona y consolida el rito, siendo el espacio creativo un contenido más propio de una cultura de diseño. Configurado, el acto real en un proceso creativo para su investigación, el proceso de creación sugiere como misión principal el facilitar un desarrollo creativo junto a la investigación, pero siempre en función de propuestas abiertas y de mejora constante de sus planteamientos escénicos.

## 0.2. Objetivos

Observar desde la praxis para diseñar diferentes modelos de formación sobre nuevos espacios y el uso de los mismos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Investigar con plataformas de acceso libre para conocer nuevos hechos, estrategias, teorías, creencias y comprender en profundidad su objeto de estudio, las enseñanzas y el aprendizaje de las artes y las culturas visuales (R. Marín, 2005: 224)

Descubrir las estrategias de indagación propias del método artístico y la cultura visual, y también del método científico en la aplicación a los instrumentos y técnicas de investigación pertinentes para potenciar la docencia y el proceso creativo en espacios artísticos intra y extraescolares para la formación del sujeto creativo.

Ver el espacio creativo de aprendizaje como un espacio ecológico y un objeto de creación, colaboración y cooperación, comunicación eficaz, resolución de problemas, análisis y procesamiento de la información, habilidades y creatividad

Diseñar un Espacio: estructura y transformación. Configurar el espacio creativo en las enseñanzas artísticas con nuevos contenidos sobre escenarios.

## 0.3. Ideas a comprobar.

Desde el conocimiento del proyecto de las aulas del futuro, que se proponían desde la *European Schoolnet*, parece lógico que la mayor parte de las reflexiones e hipótesis de trabajo que aquí se exponen se refieran a contenidos y a puestas en escena en las que estas han ido conformando la investigación y la enseñanza artística. Por tanto, en esta revisión se pretende comprobar no solo la idea general de que el espacio se presenta como un factor decisivo en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. La idea de conformación del espacio, pone el foco en hacer visible la necesidad de repensar el diseño de las aulas y de los entornos virtuales al efecto. La motivación se está digitalizando de forma simultánea, y esto requiere que las tecnologías digitales de aprendizaje y de las tendencias educativas y sociales que afectan a la educación del siglo XXI permitan aumentar las posibilidades de unos espacios de aprendizaje que componen un espacio creativo.

En principio, el desarrollo de las múltiples inteligencias y la inteligencia emocional en este proceso de creación, consiste sólo en hacer las cosas bien, de acuerdos comprometidos con continua y constante de la mejora y de la Innovación. Los espacios renaturalizados por ejemplo, se consolidan desde la sociabilidad como ambientes de aprendizaje, en tanto en cuanto incluyen metodologías participativas. Sobre la

intervención, la estrategia de renaturalización a través de la implementación de tecnologías apropiadas, determina los lugares dentro del colegio, sus características sociales, técnicas y pedagógicas y su articulación con las iniciativas ambientales que se desarrollan en el contexto educativo. Transformando espacios, desde el nivel preescolar hasta el nivel superior, queda por determinar los límites por presentar una extensión de las dinámicas propias, de los diferentes actores institucionales como docentes, directivos, estudiantes y familias implicadas.

0.4. Aproximación resumida a la estructura y contenidos de la revisión

En este escenario lo que se pretende es cambiar también las metodologías de enseñanza con el aprendizaje de enseñanzas creativas, entendidas en el espacio proyectado en su doble relación de dependencia estructural. De facto, la idea factorial del investigador, en la línea que sugiere E. Husserl (1994) apoyado en F. Brentano, sobre fenomenología transcendental, en la que defiende la experiencia propia, la evidencia o intuición. Y en parte, con los argumentos de Dewey (2008) la actividad artística como un modo de inteligencia. Para él la inteligencia era la forma en la que alguien se enfrenta a una situación, desarrollando ante el problema un sentido de unidad, de modo que la obra sea consistente como totalidad. En un modelo de inteligencia que opera en el dominio de lo cualitativo, un espacio apropiado para la búsqueda de información desconecta del estado emocional anterior, y regresa a la tarea con la emocionalidad adecuada. La psicología del acto pasa a ser fenomenología para lograr aprendizajes significativos.

Hablamos de la conducta individual, que considera que los significados se han de buscar en los fenómenos de sus propias experiencias. Cuando se trata de la etnografía escolar, se profundiza en la cultura a través de los símbolos y gestos (interpretación densa) por encima del origen del lenguaje y sus pasiones, de lo cual resulta que el primer lenguaje ha sido psico-figurado. Las primeras culturas con formas abstractas de aspecto geométrico, ancladas en el conocimiento empírico se han transmitido incluso, a través de los lenguajes científico, de acuerdo con nuestra capacidad de conocerlo. No se relaciona el espacio escénico como modelo de investigación artística, salvo cuando articula conocimientos, procesos, productos y contextos orientados a favorecer en el estudiante el desarrollo de competencias.

El pensamiento pedagógico es afín como modelo metodológico en el que se viene cuestionando la re-construcción y apropiación de este significado. En el caso de las prácticas artísticas y culturales, se vinculan en proyectos transversales que involucran estrategias de interacción con otras áreas de conocimiento, y contribuyen con el diálogo y fortalecimiento del desarrollo de las competencias básicas por las cuales propenden las políticas educativas. La personalidad del profesor y su preparación para la diversidad de situaciones docentes es retribuida en función de diferentes estilos y actitudes, fundamentados en la experiencia y las habilidades sociales de comunicación, acordes con la sociedad de la información y de un conocimiento flexible y contractual. La interpretación escénica requiere pensar estratégicamente, indispensable para tener una visión amplia de la organización y de técnicas de actuación necesarias.

05. Justificación y división de la investigación.

Primera parte: Marco teórico.

El marco teórico forma parte de concepciones personales y de valores culturales, desde donde los modelos y contenidos van a determinar sus enfoques en la investigación. Es nuestra misión, por tanto, conocer las claves de esos valores y de todo el proceso creativo. Las diferentes disciplinas como filosofía del arte y de la educación, sociología, psicología, antropología social y literatura de tradición oral, determinan los objetivos generales. Luego, aunque presentan una naturaleza diferente en su diseño, se encuentran íntimamente vinculados a una estrategia de grupo y de grupos de interés. El producto cultural se escenifica con una mayor proporción a la entrada, como puede ser en la gestión de un espacio escénico, de forma individualizada para cada organización bajo el siguiente interrogante: ¿qué grupos de interés participan en el proceso de producción y comercialización de mi producto cultural? Hay que entender que el sector creativo-cultural,[1] produce bienes culturales que, en el caso del diseño, hace referencia a los valores relacionados con la belleza y la armonía, permitiendo satisfacer necesidades de reconocimiento social.

Segunda Parte: Marco metodológico.

Diseñamos la investigación, en parte desde una fundamentación metodológica, sobre la base del profesorado artista o investigador creativo. El enfoque y la confluencia de métodos en la investigación, así como la formulación del objeto de estudio, en el que las ideas principales, hipótesis, objetivos, técnicas e instrumentos de recogida de la información, serán sobreseídas por un continuo diferir entre segmentos de opinión. A través del proceso de investigación en la acción y las implicaciones del grupo participante en la investigación, sometemos a análisis crítico los supuestos iniciales, mantenemos un cuaderno de campo para registrar cambios, posteriores análisis y recogida de datos, junto con la apuesta inequívoca que la innovación permite refundar todo lo intangible desde la dimensión más sectorial, identificando productos artísticos más puros de las industrias desarrolladas en torno a los productos culturales (Throsby 2010) En este sentido, debemos comprender aquellos modelos de resistencia en una sociedad en la que el consumo abarca espacios de privacidad desmaterializados en nuevas clases sociales, relaciones y subjetividades.

Referencias bibliográficas y Apéndices.

El proceso enseñanza-aprendizaje requiere el apoyo o asesoramiento al profesorado en tareas referentes a organizaciones de espacios para el aprendizaje de la enseñanza artística en centros de secundaria, especialmente para bachillerato en Artes Plásticas, Diseño e Imagen y demás ciclos formativos y Grado de Diseño. Por ser un fenómeno relativamente novedoso en nuestro ámbito educativo, se le ha inflado a veces, esquilmado en otras como con la LOMCE, pero el futuro apuesta por la candidatura de una cultura de diseño objetiva y coherente, debido a la ausencia de una tradición investigadora hay que añadir la desestructuración e identificación que presenta este tipo de espacios. Primeramente, este estudio surge en su aspecto formal como consecuencia de las reformas y cambios

[1] Klamer (2009, p. 250)

producidos por las innovaciones educativas. Entendamos la creación de espacios adecuados para la enseñanza artística en todo proyecto de innovación como un proceso de ayuda tanto interno como externo, que se facilita al profesorado para que, a través de la reflexión personal, se reconozcan las posibilidades de cambio en los centros, se diseñen y se lleven a la práctica en el aula.[2] La investigación la justificamos desde la necesidad de emerger y aportar conocimiento a los espacios educativos para la enseñanza artística en centros de secundaria y proponer medidas fundamentales que fomenten la calidad, la innovación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje en el futuro educativo.

06. Reflexiones sobre la investigación.

La mediación y circulación la desarrolla el estudiante creando estrategias de exhibición de sus trabajos con puestas en escena que involucran mayor exigencia en el juicio crítico por medio de la recepción que desarrolle autonomía estética. La práctica artística y cultural se constituye como extensión y prolongación de quien la expide y la recibe, de manera que una serie de expectativas e hipótesis se verifican o invalidan. El proyecto artístico de aula se convierte en articulador de co-creación productiva y material. En la oferta escolarizada las artes plásticas interactúan configurando experiencias integradoras que toman cuerpo en medios expresivos o prácticas tradicionales, como constitutiva del desarrollo integral.

En primera instancia, se requiere subrayar un solo y único espacio creativo que se proyecta en una estructura, y puede o no sufrir transformación. Nos encontramos ante una práctica interdisciplinar y entender el espacio como: El espacio en el que la figura se encuentra presente lo peculiar del espacio. Esos modos que se concretan en haceres refinados con procesos que son favorecidos por los ambientes de aprendizaje, extienden sus opciones experienciales a la capacidad de sentir afecto, seguridad y satisfacción. En segunda instancia, los ambientes de aprendizaje emplean métodos creativos para el desarrollo de actitudes, procesos cognitivos, prácticas artísticas o culturales y acciones comunicativas, que fomenten el desarrollo de la imaginación, la fantasía, el asombro, la expresión, la interacción en contextos o vivencias paso a paso.

Heidegger hablaba de espacio en términos existenciales y no físicos, se trata de un espacio vital, plasmático, que remite a los actos en los que se desarrollan las actividades. Se trata de un espacio abstracto en el que se diferencia el espacio físico y cuantitativo, en el que simplemente medimos distancias y objetos. De esta manera, el resultado esperado ha de ser la interacción, la atención, la concentración, el reconocimiento de secuencias, donde la autonomía expresiva ético-estética-social y cultural sea lograda en la vivencia con el arte, la cultura y el patrimonio. El respeto en la interacción como premisa de toda expresión creadora contribuye a una formación en valores y descubrir, producir y reproducir, para crear, relacionarse, vincularse y afirmarse en su experiencia sensible a través de las prácticas.[3] Es importante recordar aquello que deseen expresar para interactuar desde su mundo interior hacia la vida, tal cual se concibe en un plano de creación que contiene estructuras propias.

---

[2] Francisca Cobo, tesis doctoral, 2013.
[3] https://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-172594_archivo_pdf.pdf

Nosotros espaciamos, como sugiere Heidegger (2003) a partir de la experiencia del lugar. El arte escenifica un espacio libre que confiere a los objetos una permanencia y procura un hábitat ecológico donde todo se interacciona, pero siempre que n las prácticas artísticas existe la producción de una experiencia, objeto o artefacto nuevo, cosa que no sucede necesariamente en la innovación. En las artes plásticas el vacío juega a intuir, buscar, proyectar un lugar, objetos, figuras, elementos, sentimientos, emociones. Es decir, como metáfora de superación del espacio límite, con la cultura del simbolismo de fondo. En el simbolismo y en la vanguardia, casi toda percepción oscila entre el mito y la lógica de la ciencia, no tanto de los arquetipos, aunque hoy sean virtualmente más accesibles.

### 1.1.1. LAS ARTES GRÄFICAS Y VISUALES: REFERENTES CONCEPTUALES

Se diferencian todas aquellas materias flexibles o sólidas y se integran en algunas artes i medios audiovisuales, hoy derivables sobre conceptos, emociones y situaciones de contextos interculturales. Entre los factores principales de una obra artística, la materia, el espacio y el espectador configuran una situación en su propio contexto. Todo objeto sensible existe contra un fondo; pero la figura tiene calidad de objeto, el fondo apenas da la impresión de pasar por detrás de la figura; la figuración no deja de medir y cambiar las dimensiones del dibujo, pues la diferencia de orden sólo se puede descubrir mediante el sentimiento, la intuición y la inteligencia espacial. La educación creativa o para la creatividad debe encaminarse a la promoción del talento creador, ligado al ritmo evolutivo del educando.

Las experiencias integradoras del arte, la cultura y la cibernética, buscan las condiciones de preparación, disposición y adaptabilidad en el reconocimiento múltiple y más diferenciado, como medio de expresión estética y desarrollo de matices básicos para asumir la complejidad. Es importante exigir niveles de satisfacción social, desde el ámbito de la creación de espacios y actividades artísticas o culturales. En el marco de la educación contemporánea la lógica generadora de ideas permite al estudiante auto-reconocerse en el campo cultural, artístico y del patrimonio, o bien usar sus competencias en producción, gestión o creación, en otros contextos y retos de las siguientes etapas de formación. El docente al estar interesado en provocar la invectiva o el pensamiento flexible original, puede encontrar un gran apoyo para comprender los factores que le permitieran mejorar individual y grupalmente; reforzando de este modo su autoestima como seres creadores.

El currículo se encuentra permeado por constructos sociales en los que la participación activa es la entrada de nuevos contextos y nuevas referencias al mundo curricular. En este sentido, todo sistema didáctico se dispone hacia una innovación educativa con medios y recursos múltiples (De Pablo) La tecnología deja ser la única fuente de información en espacios de creatividad en una reconsideración de las didácticas de la educación artística y cultural, donde se identifican los procesos de configuración de intersubjetividades. Se trata de un proceso de utilización de la "inteligencia crítica" con la única finalidad de abordar nuestra acción educativa y las consecuencias de ésta y comprendiendo las relaciones culturales. A través del proceso de la investigación-acción se registrarán progresos y reflexiones en torno a series paralelas de aprendizaje, en que se desarrollan las prácticas, y aquello que se aprende acerca del proceso.

## 1.2. EL ESPACIO CREATIVO EN EL PENSAMIENTO CONTEMPORÁNEO. LA PERSPECTIVA DOCENTE

El punto común con la concepción de los ambientes de aprendizaje es la importancia que se otorga al carácter cultural de los objetos de enseñanza. La perspectiva renacentista fue una revolución científica y artística ante el problema de la representación del espacio en el plano. En la actualidad las proporciones se deforman por la nueva perspectiva y sensibilidad de los tiempos modernos. El impresionismo y su voluntad de innovación dialoga con la realidad con la mirada puesta en los límites mismos de la visión del color. De la fragmentación espacial de vanguardia unimos arte y vida con la técnica del collage y su gusto por la fragmentación y la multiplicidad espacial. La libertad de expresión, que se manifiesta alterando la estructura de las obras, abordaría todos los parámetros creativos y cada instrumento, u objeto en el aula es un componente formativo en sí mismo. Al igual que los ejercicios dramáticos son acciones mecanizadas que se realizan repetidamente para vencer una dificultad especifica o ganar una habilidad dramática determinada, la expresión artística obliga a la concentración, y agudiza el sentido de la percepción. En el drama creativo no hay memorización de texto, ni explicaciones formales en el diseño de imágenes regeneradoras que se realizan dentro del aula.

El desarrollo racional con el arte, durante tiempo prudencial se alía con el profesor. Con A. Kaprow en cambio, la educación del desartista (2007) el arte y su historia son desactivados por una mirada crítica, una conciencia estética y una práctica artística al servicio de la vida. Toda práctica relacionada con la creación responde o problematiza acerca de un determinado tema de estudio. La ciencia crea en cada momento espacios dimensionales de libre configuración, con la tutela de la transversalidad frente a procesos de construcción de situaciones de aprendizaje inmanente. Para implementar la evaluación formativa el profesor prevé que adquiere esa competencia determinada por los múltiples procesos de manera consciente. Hay que sustituir alguna variable a través de pares con quienes confronte su práctica artística y cultural. Debe otorgar otro plan de prioridades en la metodología, dejando fluir la regulación del saber ver y saber hacer, en modo que se fundamente en una valoración recíproca, propicia al enriquecimiento de perspectivas dentro del ámbito escolar y el clima de diálogo constructivo.

Es una actividad formativa de la evaluación en el diálogo del aula, en lo que se considera pertinente para el desarrollo de estrategias para la construcción de conocimiento y de desarrollar procesos de co-evaluación como individuos y como seres sociales. Por consiguiente, las estrategias de enseñanza-aprendizaje y de evaluación, construirían un escenario de posibilidades expresivas, mágicas, afectivas y emotivas relacionadas con el mundo del gesto, el sonido, el texto, la imagen o el movimiento. La invectiva es de primerísima importancia en la educación transformadora, en tanto en cuanto, el desarrollo de las personalidades individuales, y vitalización de la convivencia colectiva, se ven comprometidas dentro de su sistema de transmisión cultural. La educación por el teatro o las artes plásticas la dotan de ventajas necesarias para conformar un cuerpo formativo eficaz: su vinculación con la vida, su poder integrador o de síntesis en relación a las demás artes, como por su dinamismo “en vivo” que satisface el principio de actividad y garantiza la asimilación duradera de experiencias positivas. Es necesario entender que hay juego dramático cuando alguien se expresa ante los demás con deleite, a través de la estética o de la ciencia misma.

## 1.3. DISEÑAR POLÍTICAS DE INVESTIGACIÓN EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Observamos que, a través de la educación artística, de la sensibilidad estética, la creatividad y el pensamiento creativo, creamos una lista de opciones ilimitada. Por ello el desarrollo, crítico y reflexivo, como condiciones inherentes al ser humano, constituye un derecho de la niñez y la juventud;

1. Es necesario atender a los requerimientos y exigencias que los cambios artísticos y culturales plantean;
2. Las condiciones de vida actuales demandan de la educación nuevas visiones y estrategias para enfrentar los desafíos del presente y construir el futuro;
3. La educación artística es una herramienta fundamental para la inclusión social como forma de construcción política y ciudadana;
4. Existen experiencias de educación artística significativas, que se realizan de manera espontánea y que no son investigadas ni sistematizadas;
5. Las competencias y mecanismos de articulación de la educación artística formal y no formal entre las instituciones de los ámbitos educativo y cultural están indefinidas.

En relación a la Investigación educativa en las artes plásticas y visuales, el "Arte Investigación Educativa" (ARTeinVED) vemos algunas características y procedimiento:

- Estrategias de indagación para la investigación.
- Método de investigación
- Problema de investigación. Los problemas educativos en general y los de la Educación Artística en particular.
- Lenguajes y forma de representación.
- Criterios de calidad de las investigaciones, su objetividad, veracidad, validación... corresponden a los que se utilizan habitualmente para valorar la calidad de las investigaciones educativas y la calidad de las investigaciones artísticas en particular.

Las actividades deberán ser orientadas a que los educandos tengan la oportunidad de:

– desarrollar imaginación, originalidad, sensibilidad, flexibilidad, expresividad; en suma, desarrollar su potencial creativo.
– pensar con independencia y expresar y descubrir sus sentimientos.
– tener libertad para proporcionar ideas de grupo.
– contar con medios saludables de escape emocional.
– desarrollar la capacidad de percepción, observación y análisis crítico del mundo que los rodea.
– explorar, descubrir y crear para hallar alternativas de solución a los problemas;
– habituarse a tener iniciativa, persistencia, y organización para la ejecución de una tarea y ser capaz de hacer un seguimiento a partir de los resultados.
– adquirir hábitos de auto-evaluación, autodisciplina y crítica constructiva;
– motivarse a cumplir actitudes de compromiso reconociéndose como creadores de cultura.

REFERENCIAS

DEWEY, J. (2008, 1934) El arte como experiencia. Barcelona: Paidós.

DE PABLO, P. & TRUEBA, B. (1999) Espacios y recursos para ti para mí, para todos. Diseñar ambientes en educación infantil. Barcelona: Praxis.

DEWEY, J. (2008) El arte como experiencia. Estética 45-Barcelona. Paidós.

HEIDEGGER, M. (2003) Bemerkungen zu Kunst–Plastik-Raum. Die Kunst undder Raum. ("Observaciones relativas al arte-la plastica-el espacio". "El arte y el espacio") Pamplona: UPN.

HUSSERL, E. (1994) Ideas relativas una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica II, México, Fondo de Cultura Económico.

KAPROW, A. (2007) La educación del desartista. Madrid: Ardora Ediciones.

MARÍN VIADEL, R. (coord.) (2005): Investigación en Educación Artística. Granada: Universidad de Granada.

PARIS, J. (1967) El espacio y la mirada. Madrid: Taurus.

THROSBY, D. (2010) The Economics of Cultural Policy. Cambridge University Press, Cambridge.